Brandish

地上到達への道しるべ



暗雲渦巻くブラン

偉大なるドラゴンに守られている小国ビトール。街の中央には世の平穏を象徴するかのように、巨大で荘厳な塔がそびえ立っていた。遥か太古より存在するその塔を囲むように街は作られ、そこで暮らす人々の顔には活気が満ちあふれている。

しかし、ここに秘かな野望を抱くひとりの男がいた。国王ビスタルである。彼は、その地方的権力に甘んじることなく、勢力拡大の夢を見ていたのだ。

あるとき、かねてより王の密命で塔の調査を行なっていた調査官が、1冊の書を塔から持ち帰ってきた。ただちに王は、その書の古代文字解読を開始させた。徐々にその内容が判明していくにつれ、解読に携わる学者たちに不安の声があがり始めた。

「我々は今、触れてはならないものに触れてしまっているのでは……」

古代文字で綴られたその書面には恐るべき力の秘密が記されていたのである。

「ビトールの国の守護神である偉大なるドラゴンとそのすべての力の源は、塔の頂上に存在し、その力の源を制すものは世のすべてを制する者となる」

王の心の内に秘めた野望は、この言葉を聞き逃すはずもなく、その力の源を手中に収め、絶対的権力を我がものにしようと動きだした。

ついにその計画は実行され、密かに組織された王の軍隊は塔を制圧し、守護神である偉大なるドラゴンにその剣先を向けた。ドラゴンは、圧倒的兵力の前に倒れ伏してしまう……。

そして、ビスタル王がすべての力の源である源泉の核心にふれようとしたとき、ドラゴンは死のまぎわ最後の力を解放した。

制御を失った巨大な力はビスタル王を呪い、その姿を邪悪な物体に変え、塔とその周辺の街々を、そこに住む人々と共に、一夜にして地底の奥深くに沈めてしまったのである。

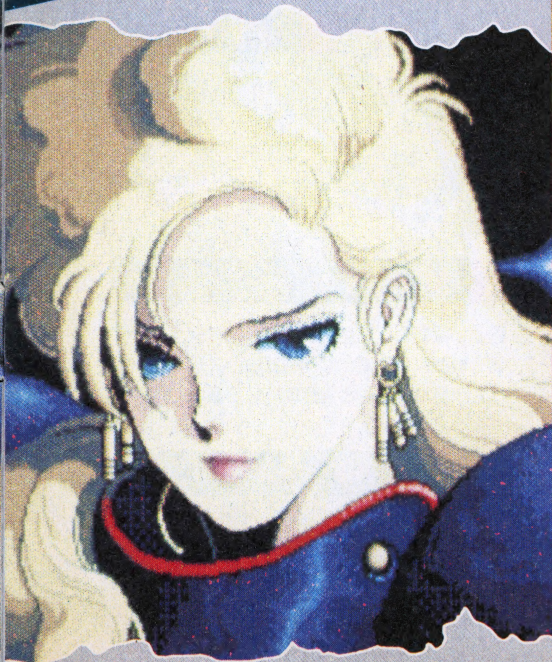
それから1000年の時が流れた。

すでに地上の民からは忘れ去られ、知る者のない呪われた王と地の底へ沈んだ街が、再びその存在を示さんと、不気味な胎動を始めたのだった。



デイツシュの世界







気になるゲームシステムを解説しよう

この『ブランディッシュ』は、パッと見たところ普通のロールプレイングと変わりないように思えてしまうが、実は全然違う。洗練されたゲームシステムは、キミたちを画面の中の仮想世界へと引き込むだろう。いまやゲームは遊ぶものではなく、体験するものになってきたのだ。

そのシステムのメインとなるのが、フルマウスオペレーション。マウスひとつで、移動から戦闘、休息、調査などなどありとあらゆる動作を行なうことができる。ゲームはリアルタイムに展開されるので、マウス特有のす速い操作というものが、ここで効果を発揮するのだ。ウシロからモンスターに襲われたら、バッと振り返って攻撃を加える、なんていう動作もこれなら難なくできるよね。

また、オートマッピング機能やアイテムウインドーなどが、ダンジョンタイプのゲームにある、わずらわしさというモノを消し去ってくれているのも忘れてはならない。臨場感を増すため、だけではないだろうが、グラフィックがやけにリアルなのもポイントだ。

これらの要素をすべて掛け合わせたら、どんなゲームになるかを想像してみてくれ。それが『ブランディッシュ』なのだ。もうこれ以上のことは、文章で伝えるのは不可能だろう。おもしろさは保証するので、ぜひその手でプレーしてみてほしい。

REST

ダメージを受けた場合、ここをクリックすれば体力を回復することができる。ただし、モンスターの奇襲には十分注意しよう。

UTILITY

ロードやセーブ、ゲームスピードの調整、その他もろもろの環境設定を行なうところ。



MAIN

見ればわかると思うが、ゲームはこの画面内で展開される。トップビューで見やすいよね。

ITEM

オールグラフィック表示のアイテムウインドー。持っているアイテムは、すべてここに表示されるのだ。また、装備しているモノは、四角い枠で示されるので一目瞭然。アイテムを好きな位置に並べ換えることも可能だぞ。ゲームが進むと、アイテムを持ちきれなくなったりもするので、壊れてしまった剣などは、早急に捨てるように心がけるべし。異次元箱を拾えば話は別だけどね。

PARAMATER

主人公アレスの各パラメーターが、デジタルに表示されている。わかりやすい言葉に直すと、上から順に、ヒットポイント、マジックポイント、腕力、知力、魔法抵抗力、経験値となる。当然モンスターを倒せば経験値が上がるのだが、それが直接関わってくるのはヒットポイントのみ。あとの腕力や知力といったものは、剣を振るったり、魔法を使ったりしないと全然上がらないのだ。そのあたりを頭に入れてから冒険を始めよう。

GOLD

いわゆる持ち金である。世の中すべて金次第。武器も鎧もお金を貯めなければ買えない。せっせと稼ごう。

MAP

オートマッピング機能搭載。重要地点にマークをつけることも可能。下のは落書き。



DIRECTION

アレスの向いている方向を常に表示してくれる。ダンジョン内には、ワープポイントや回転床などのトラップがあるので、それに引っ掛かったときはその都度チェックするようにしよう。

ACTION

取る、調べる、見る、開ける、ジャンプと、移動と戦闘以外の動作は、これらのアイコンですべて事足りる。時と場合に応じて使いわけよう。

MESSAGE

ゲーム中、何かを見つけたときや、誰かと話をしたときには、ここにメッセージが表示される。重要なメッセージが表示される場合もあるが、わりとすぐに消えてしまうので、片時も目を放せないのだ。

MOVE

あらゆる移動の動作をこのパネルで行なう。平行移動もあるので、モンスターと戦うときなどは即座に反応できるぞ。ウシロからモンスターが迫っている場合もあるので、できるだけ後退はしないようにしよう。

カナキーでさらにプレーしやすく

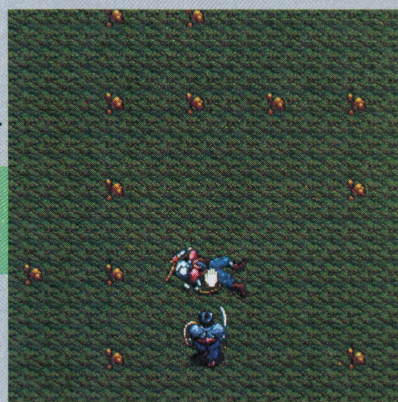
普通、移動するときは、ゲーム画面の右下に表示されているコントロールパネルをクリックするのだが、それではどうもやりにくい、という人もいるはず。画面がこんなに広いのに、すみっこでマウスカーソルをちまちま動かしているというのももったいない話だ。いくらフルマウスオペレーションと言えど、これでは臨場感も何もあったもんじゃない。でも、ご安心あれ。そういう人たちのために、メイン画面上でも移動のコントロールができるのだ。アレスの前をクリックすれば前進。ウシロをクリックすれば後退、といった具合。また、カナキーをポチッと押せば、写真のような枠が表示されるので、いっそうプレーしやすくなるぞ。





虫メガネアイコンでモンスターのヒットポイントもわかる

虫メガネアイコンは、ふだんは壁や床を調べるためのコマンドだ。だけど、戦闘中にモンスターに向かって使うと、そのモンスターのヒットポイントを知ることができる。モンスターと戦っている間はこの表示は消えないから、ヒットポイントを気にしながら戦えるぞ。また、自分のパラメーターも調べることができるのだ。



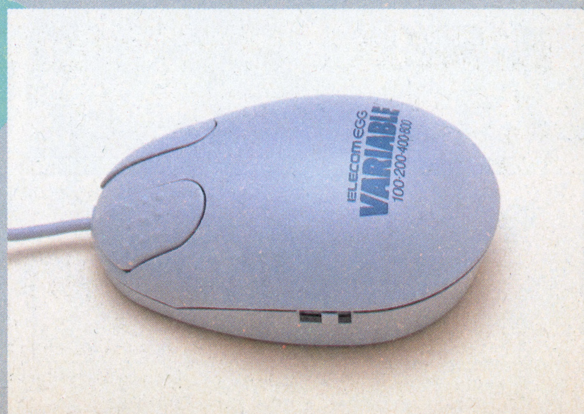
手(ハンド)アイコンは調べるときにも使える

ハンドアイコンは、宝箱やドアを開けるときに使うが、何か怪しげなモノがあったら触ってみることも大切。例として、右の画面写真を見てくれ。横たわっている死体をゴソゴソと探ってみると、なんと鉄球が手に入るのだな。こういったことがあったりするので、見るだけでなく触ることも忘れないようにしよう。

マウスは400カウント以上がよい

さて、このゲームをプレーするうえで、一番大切なものは何か。反射神経もそうだが、それ以前に、"自分にフィットしたマウス"が必要だ。マウスがなければ何も始まらないが、あったとしてもボロマウスでは話にならない。す速い操作を行なうためには、最低400カウントのマウスを用意するべし。みんな知っていると思うが、マウスというのはカウント数が多いほど動かす範囲が少なくてすむのだ。右の写真のマウスは、ELE COMの"EGG VARIABLE"という製品。100〜800カウントの可変スイッチ付きだから、自分の好みに合わせられる。これから準備する人にはコレがお勧めだぞ。

マウスパッドもあればグー



ブランディッシュアイテム一覧

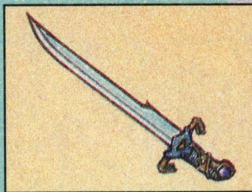
ここでは、ゲーム中に出てくるアイテムを紹介しよう。だけど、あまりにもたくさんアイテム類がありすぎるので、すべてを掲載することは不可能だった。ゲーム中盤までに手に入るモノと考えて読んでみてくれ。

さて、この中で、特に注意するべきことは、武器の使いかただ。ゲームには珍しく耐久度というものがあって、決められた回数分、剣を振ってしまうと、その剣は二度と使えなくなるってワケ。たとえ相手にかわされようと、1回は1回。非常にシビアである。まぁ、その分、ゲーム中で武器を手に入れるチャンスが多々あるので、うまくバランスはとれているけどね。経済的観念も頭に入れておかないと、素手で戦うハメになるということだ。

【武器】

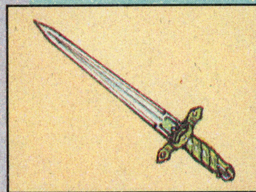
自分のレベルや持ち金、モンスターの強さに合わせて、武器を使いわけるようにしよう。上にも書いたが、武器には耐久力があるので、むやみに使いまくると後で痛い目を見ることになるのだ。ひと振り必中の心がけで戦うようにしよう。

ファルシオン



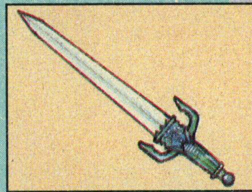
攻撃力14　装甲の厚い敵などは、これでビシッとやっつけよう。

ショートソード



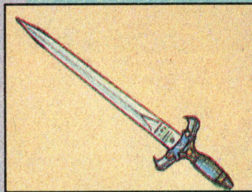
攻撃力2　ゲームスタート時から装備している。素手よりはマシだ。

グレートソード



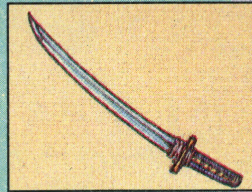
攻撃力20　値段は高いが、ボスキャラとの対決のために買うとよい。

レピア



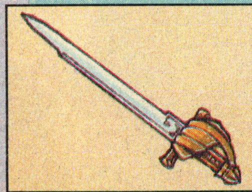
攻撃力4　序盤で手に入る。もったいぶらずに装備しよう。

村正



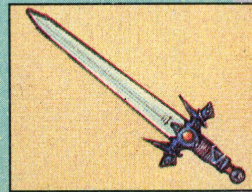
攻撃力38　ゲームの中盤までは手に入れることのできない強力な剣。

サーベル



攻撃力8　かなりのダメージを与えられるが、ちょっと値段が張る。

悪魔の剣

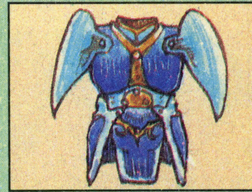


攻撃力40　攻撃力はこの中で最高だが、装備すると金縛りになる。

【鎧・盾】

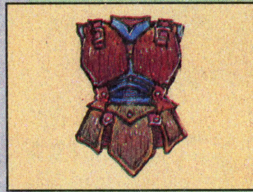
防御系のアイテムには、耐久力といったものはないので、安心して使いまくってくれ。その分、値段もちょっとお高めだが。ほとんどの敵の攻撃は盾で防ぐことができるので、できるだけいいものを買おう。盾を構えるときはアレスをクリックするんだ。

スケールメイル



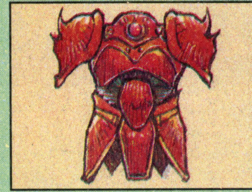
防御力19　階を追うに従い、敵も強くなる。迷わずに買い換えよう。

レザーアーマー



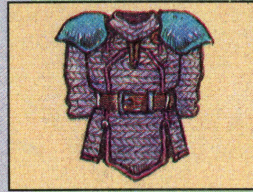
防御力2　ゲームスタート時から装備している鎧。弱い。

フレームメイル



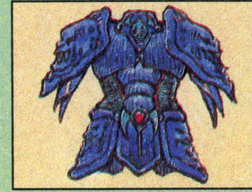
防御力26　ショップでは手に入れることのできない鎧だ。

チェインメイル



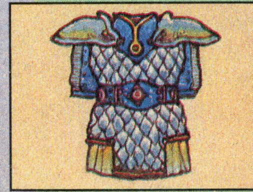
防御力4　これまではまだ安心とは言えない。奇襲されたらヤバイ。

悪魔の鎧



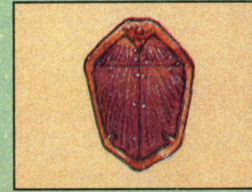
防御力35　悪魔の剣と同様、装備すると金縛りになってしまう。

ラメラー



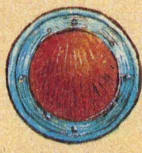
防御力12　これを装備すれば、とりあえずザコの攻撃は耐えられる。

レザーシールド



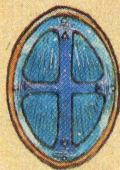
防御力1　ゲームスタート時から装備している盾。効果はイマイチ。

スモルシールド



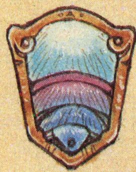
防御力３　レザーシールドよりはマシ。急いで買う必要はない。

シパル



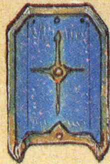
防御力６　このあたりから、やっと盾らしい役目を果たしてくれる。

ラージシールド



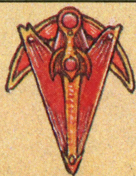
防御力９　ラメラーあたりと併用するのがよいだろう。

ターゲットシールド



防御力14　ゲーム中盤に手に入る。値段のわりに防御力が高い。

フレームシールド

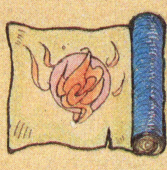


防御力20　値段が異常に高いので、財布と相談してから装備しよう。

【魔法】

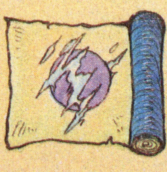
魔法は、巻き物か指輪を手に入れることで使えるようになる。魔法の効果は、知力によって決まるのだが、その肝心の知力は魔法を使わないと上がらない。もうあたり構わずバシバシ魔法を使いまくってドンドン知力を上げてしまおう。

ファイア



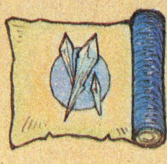
火の球を前方に向けて発射する。威力は弱いが遠方の敵に効果的だ。

サンダー



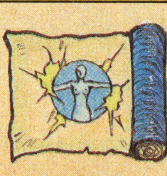
自分の周囲にいる敵に、稲妻を落として消滅させる。かなり強力だ。

フリーズ



石化の魔法。これも前方の敵に対して有効。なかなか重宝するぞ。

バリア



自分のまわりに結界を張り、敵の攻撃を防ぐ。ボス対決には不可欠。

【その他】

ゲーム中に登場するアイテムは、まだまだたくさんある。ドアを開けるためにはカギが必要だし、早急にヒットポイントを回復したいときは薬に頼らなければならない。店で売っていない重要アイテムだってある。ひとつたりとも見逃してはならないぞ。

ポーション



ライフを回復させるものと、マジックを回復させるものがある。

透物化秘薬



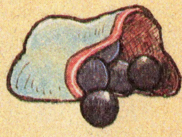
一定時間、自分の姿を消すことができる。その間も移動可能だ。

物体硬質化液



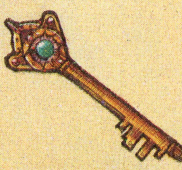
回数の減った剣に使用すると、耐久力（使用回数）が上がる。

鉄球



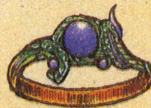
自分の前の床に落とし、落とし穴などのトラップを事前に発見できる。

合鍵



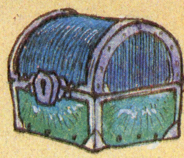
ダンジョン内の扉を開けるときに使う。これでは開かない扉もある。

指輪

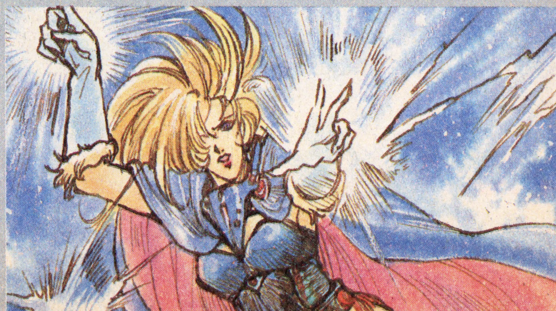


決められた回数分、魔法を使える。効果はスクロール魔法の約1.5倍。

異次元箱



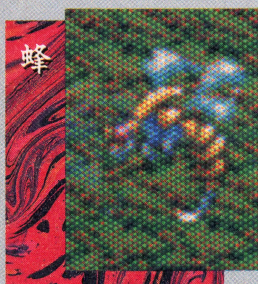
アイテム類を12個までしまっておくことのできる、不思議な箱。



ブランディッシュモンスター一覧

『ブランディッシュ』には、多種多様なモンスターたちが、アレスに襲いかかってくる。空を飛ぶもの、飛び道具を使うもの、魔法を使うもの、倒しても生き返るもの……、それぞれが特徴を備えているので、相手によって戦いかたを変えていかなくてはならないぞ。とは言ったものの、基本的な攻撃は剣1本に頼るわけだから、ここでちょっと戦闘のコツなんぞを教えてあげよう。

まず、相手の正面から攻撃をしかけてはいけない。ゲーム序盤などに出てくる弱いヤツは別だけど、そのほかは、できるだけ横かウシロに回り込んで攻撃するようにしよう。そのほうが、こちらが攻撃を受ける率が減るし、一撃で与えるダメージも大きいのだ。次に注意してほしいのは、間合い。もしも正面きっての一騎討ちとなったら、相手の間合いをよく見ること。ほとんどの場合、相手からの攻撃を待ち、その攻撃を盾で防いだ瞬間にこちらから攻撃をすればいい。絶対に当たるから。ただし、0.3秒遅れたときは保証の限りではないのであしからず。あとはキミたちの反射神経とマウスさばきにかかっているからな。気合で戦い抜くのだ。



LIFE 2 MAGIC 0
攻撃力 4 防御力 0

ゲームスタート時からワラワラと飛び回っていてうざったいぞ。



LIFE 15 MAGIC 0
攻撃力 8 防御力 2

序盤で一番厄介なヤツ。倒せるんだけど、一定時間たつと生き返る。



LIFE 20 MAGIC 0
攻撃力 12 防御力 8

ようするに恐竜だ。すでに発売中のゲームとは何の関係もないので。



LIFE 15 MAGIC 0
攻撃力 13 防御力 8

なぜこんなものがモンスターなのかはよくわからないがカエルだ。



LIFE 10 MAGIC 0
攻撃力 6 防御力 2

とりあえずモンスターらしいナリだが弱い。青い肌が気持ち悪いな。



LIFE 15 MAGIC 0
攻撃力 9 防御力 1

オーソドックスなモンスター。それなりの装備があれば敵ではない。



LIFE 25 MAGIC 50
攻撃力 1 防御力 255

言葉どおり、魔法を中心に攻撃してくるヤツ。それほど強くないぞ。



LIFE 28 MAGIC 0
攻撃力 25 防御力 10

このあたりから徐々に強くなってくる。間合いを忘れるなよ。



LIFE 10 MAGIC 0
攻撃力 7 防御力 2

距離をとり、ススッと寄ってきて一撃加えて逃げていく。ずるい。



LIFE 15 MAGIC 20
攻撃力 2 防御力 1

魚だかなんだかわからないが、空中を浮遊している。魔法を使うぞ。



LIFE 25 MAGIC 10
攻撃力 20 防御力 10

奇人変人ではないが、口から火を吹いて攻撃してくるデブ。



LIFE 20 MAGIC 0
攻撃力 20 防御力 15

動きがす速いので、多少のダメージを覚悟して攻撃しよう。



LIFE 35 MAGIC 5
攻撃力 25 防御力 25
巨大なかぶと虫。空は飛ばないが、体が硬いので根気よく攻撃しよう。



LIFE 51 MAGIC 0
攻撃力 30 防御力 25
体がでかいわりに盾を巧みに使ってくる。動きをしっかり見ること。



LIFE 52 MAGIC 124
攻撃力 5 防御力 26
攻撃力はほとんどないので、近づいてズバズバと切ってしまおう。



LIFE 101 MAGIC 199
攻撃力 12 防御力 32
攻撃を加えるとワープして逃げるという卑怯なヤツ。根気よく戦え。



LIFE 26 MAGIC 0
攻撃力 25 防御力 18
グロテスクに変形している犬。見た目ほど強くないので安心しよう。



LIFE 59 MAGIC 73
攻撃力 24 防御力 19
火の玉をガンガン吐いてくる。魔法には魔法で対抗しよう。



LIFE 53 MAGIC 0
攻撃力 40 防御力 20
ゾンビと同様、倒しても倒しても生き返ってくるモンスターだ。



LIFE 120 MAGIC 0
攻撃力 90 防御力 255
剣での攻撃はまったく受け付けない。戦わずにかわすのが得策。



LIFE 26 MAGIC 0
攻撃力 24 防御力 19
一定の距離をおいて、矢を放ってくる。結構手強いので注意！



LIFE 65 MAGIC 0
攻撃力 36 防御力 27
斧1本で立ち向かってくるが、バーサーカーよりも強いぞ。



LIFE 78 MAGIC 123
攻撃力 50 防御力 31
こいつは厄介。正面に立つと、石化の魔法をかけられてしまうのだ。



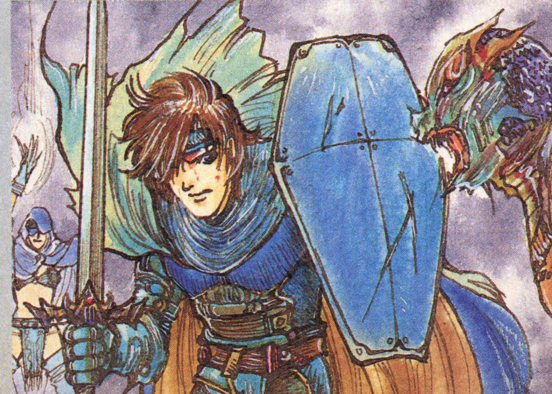
LIFE 120 MAGIC 198
攻撃力 71 防御力 3
ライオンに羽がはえたようなヤツ。魔法も攻撃力もあるので手強いぞ。



LIFE 30 MAGIC 0
攻撃力 28 防御力 20
通常のゲームでは弱い部類だが、ここでは強い。気を抜くな！



LIFE 74 MAGIC 22
攻撃力 39 防御力 30
全身に鎧をまとったモンスター。剣はもったいないので魔法を使え。



気合を入れろ！いよいよ冒険開始だ！

だいたいゲームの概略はわかっていただけたと思う。もう後は、何も考えずにマウスを動かすのみだ。まぁ少しは考えなくちゃならんが。だけど、いきなり始めて思うように進むかというとそんなこともない。いろいろと思いも寄らないトラップが、キミたちを待ち受けているのだ。というわけで、下にちょっとしたヒントみたいなものを載せておいたぞ。読んでみてくれ。冒険の役に立てば幸いである。

次のページには、ゲーム中にいろいろと起きるイベントをちょっとだけ、ほんと一にちょっとだけ載せてみた。みんなだって、楽しみを奪われちゃったらつまんないもんね。

さて、この後は、ブランディッシュを題材としたマンガなぞを読んで、心をなごませてくださいな。今をときめく水玉蛍之丞先生の作品だ。では始まり始まり〜。パチパチパチ。

落とし穴は予知できる



上のふたつの写真は、落とし穴に落ちる前(左)と、落ちた後(右)のもの。ここで、左の写真をよく見てほしい。落し穴があるはずの床は他の床と少しだけグラフィックが違うのだ。憶えておこう。

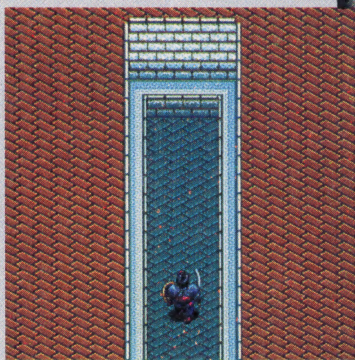
スイッチを見落とすな

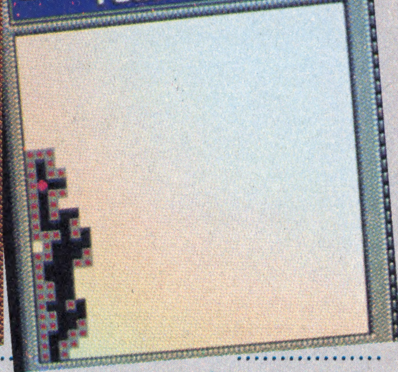


スイッチ類やメッセージは、きちんと壁の方向を向かないと発見できない。と思いがちだが、左の写真の壁面の、スイッチがあるはずの位置を見てくれ。グラフィックが違うでしょ。

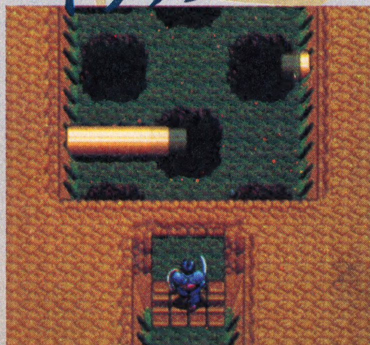
隠し通路もあるぞ

ここは非常に重要だから、しっかりと読んで頭に叩きこんでおいてくれたまえ。両サイドが壁になっている通路をテクテクと歩いている場合、見た目には何ら変化はないはず。だけど、オートマッピングウインドーを見てみてくれ。なんとなんと、しっかりと通路が描き込まれているのだ。右の写真を見てもらえば、それがよくわかると思う。これを見落とした場合、時間と腕力をムダにしてしまうぞ。隠し通路のある壁面はグラフィックが違うので、心配な人はひとつひとつ調べよう。



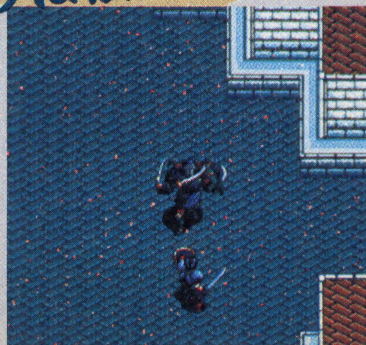


トラップだ!!

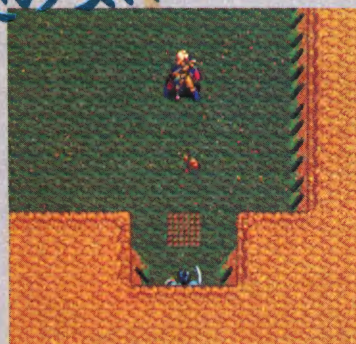


ボスキャラは強し!!





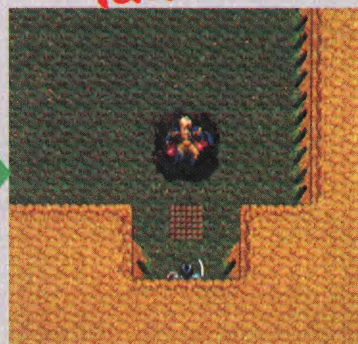
謎の女、ドーラ・ドロン！



やる気か？



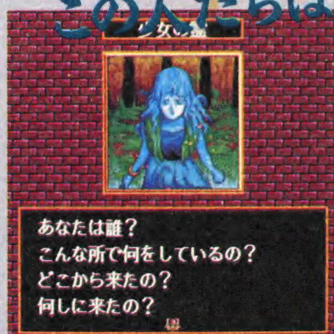
ばぶ〜ん



こんなところに彫像が……



この人たちはいったい……







そして、またもやドーラ・ドロン！



あとは プレーしてのお楽しみだぜ！

死して屍拾うものなし

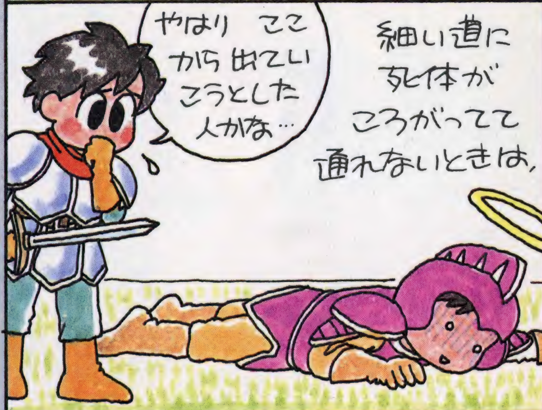


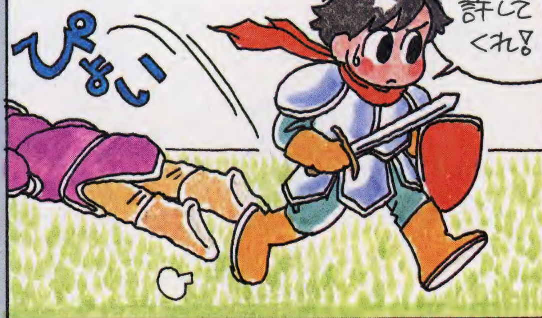


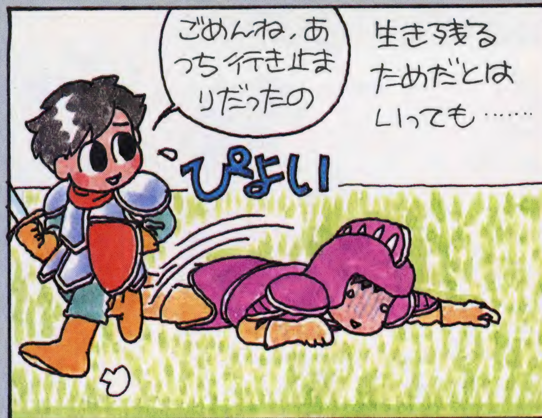




ジャンピン・ジャック・ブランディッシュ

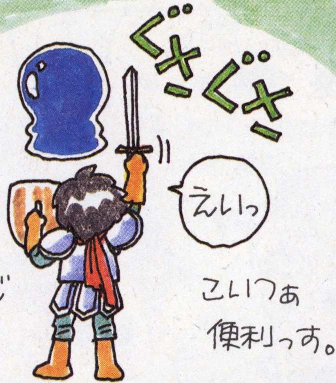








攻撃のコツ



目の前に モンスターが いる時は プレイヤー 自身を 左クリックで 攻撃。
ぐさぐさ
えいっ
こいつぁ 便利っす。



その かわり、横とか 後ろから 襲われると――
ぴたっ
あのー、ちょっと いいですかぁ?

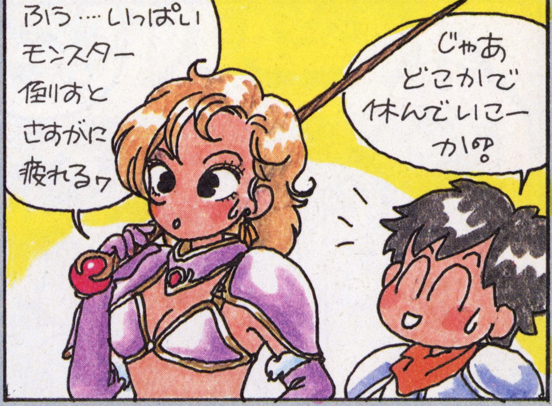


あなたの幸せ と健康 を
イヤーン って感じ。
いや 今 急いでるん で…
あれっ!?
ぴたっ



やだ コイツ
(あ、特定の実在する団体とは 無関係っすからね～～。)
ひ～
ほら 体内の 毒素が だんだん と……
でででで

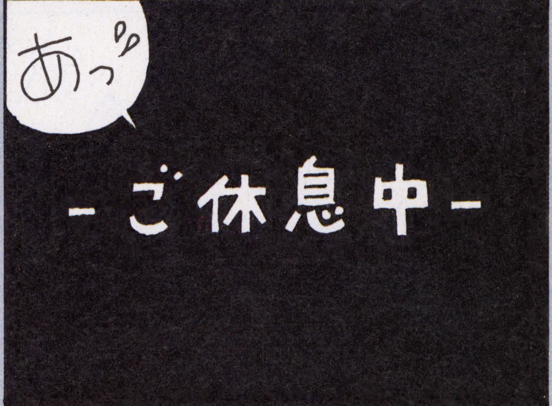
ご休息



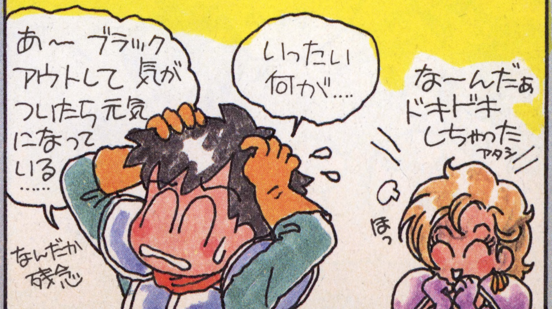
ふう…いっぱい モンスター 倒すと さすがに 疲れるワ
じゃあ どこかで 休んでいこー か!?



休む …って ちょっと、
何考えてん のよ!こっち 来ないで よっ!
いいじゃぁ ないかぁ 休も一 よぉ
へっへっへっへっ

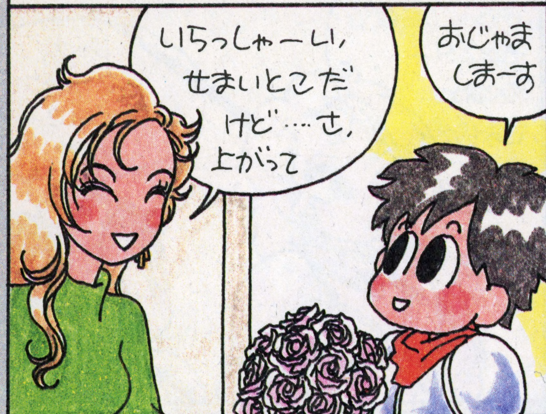


あっ
―ご休息中―

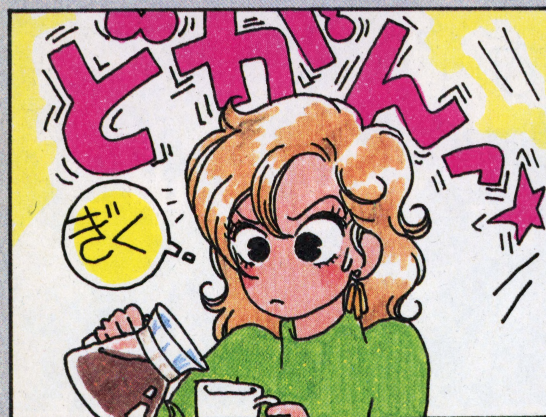


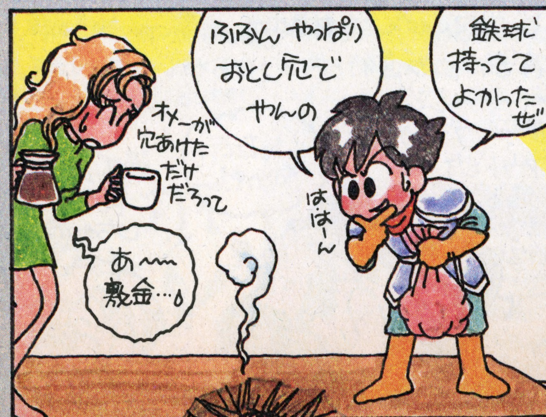
どっちに(オイ!?)しても休息中は、通常の約5倍の速度でゲームが進行しちゃうからね。って何がだよ。
あ～ ブラック アウトして 気が ついたら元気 になって いる……
いったい 何が……
な～んだぁ ドキドキ しちゃったアタシ
ほっ
なんだか 残念

石橋を









合体！合体！また合体!!







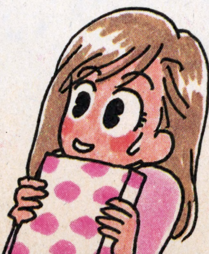


「ブ」のつくアレ。



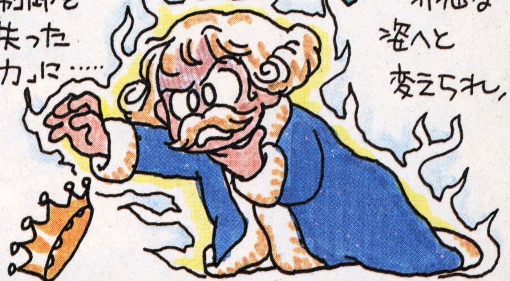


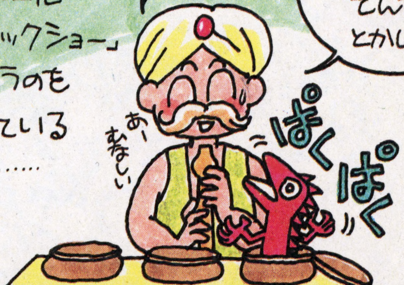


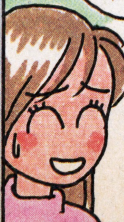



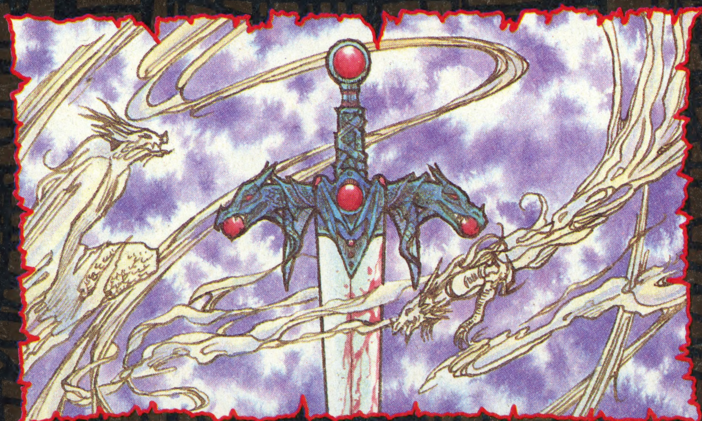
呪われし王ビスタル









LOGiN 22号特別付録

平成3年11月15日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行） 第10巻 第22号 通巻138号